Der Meister und sein Werk

Manfred Trenz – ein Name, den spätestens seit Turrican alle Fans von wirklich guten Games kennen dürften. Ein Mann, der hält, was andere versprechen. Ein Programmierer und Grafiker, der seine Ideen in die Computer-Realität umsetzt und seinen Beruf gleichzeitig als Hobby sieht. Oder auch umgekehrt: Er hat aus seiner Leidenschaft für Ballerspiele einen Beruf gemacht, von dem viele träumen. Er holte mit Turrican II, dem bislang größten Erfolg des gebürtigen Saarbrückers, zu einem Rundumschlag auf alles bisher dagewesene aus, denn dieses Game entstand ursprünglich auf dem C-64. In Zukunft will sich Manni aber nur noch mit dem Amiga beschäftigen. Und „Turrican III" wird es auch nicht geben – sagt Manni. Wirklich??? Wir gingen dieser und vielen anderen Fragen nach und besuchten den Meister bei Rainbow Arts in Kaarst...

Ich bin selbst Spieler, sehe, was Spaß macht. Ich versuche mich, in die Situation des Spielers zu versetzen, andererseits aber auch ein geniales Spiel zu machen." Der gelernte Bauzeichner, der mehr oder weniger spaßeshalber an einem Grafikwettbewerb für den kleinen Commodore mitgemacht hat, den dritten Platz belegte, bei dieser Gelegenheit aber von Rainbow Arts entdeckt und als Grafiker eingestellt wurde, ist selbst jahrelang Ballerfreak gewesen und weiß, wovon er spricht. Seinen Wunsch, einmal selbst ein Spiel zu programmieren, erfüllte er sich mit Katakis. Der Erfolg hat ihm gezeigt, daß er damit recht gut gefahren ist. So folgt TURRICAN auf dem Fuße.

Mit der Fortsetzung TURRICAN II setzt er dem Ganzen die Krone auf. Warum gibt er seinen Spielen eigentlich immer ausländische Namen?

„Weil deutsche Namen irgendwie langweilig sind. Stell Dir doch mal vor, der Held würde Müller oder Meier heißen..." Katakis ist ein Grieche, Turricano ein Italiener, die Namen hat Trenz im Düsseldorfer Telefonbuch gefunden. Wissen die Herren von ihrem Glück?

„Ich glaube nicht einmal, daß die überhaupt einen Computer haben. Sonst hätten sie sich vielleicht schon gemeldet." Er greift nach einem Ordner und zeigt mir die ersten Entwürfe, die er auf Papier gezeichnet hat. Bilder, die großes zeichnerisches Talent, aber auch Einfallsreichtum aufzeigen. Seine Leidenschaft für gute Filme ist dabei ein wesentlicher Faktor. So hat er sich von „Alien" inspirieren lassen und verweist bei der späteren Vorführung von Turrican II auf entsprechende Verhaltensweisen der Gegner im Spiel.

„Du erinnerst Dich doch sicher daran, daß das Alien, als es aus dem Ei schlüpfte, John Hurt ins Gesicht sprang. Genau dasselbe passiert hier, wenn Du nicht aufpaßt." Das gleichnamige Computerspiel habe er übrigens nie zu Gesicht bekommen. Auch eine Szene aus „Re-Animator II" (der Film) hat er in sein Meisterwerk integriert.

Abgesehen vom Inhalt, sind f
ni sehr gute Steuerung und Ko
abfrage das Wichtigste in einen
spiel. Solche bevorzugt er zwar

„Ich könnte mir durchaus vo
ein lustiges Hüpfspiel für die Kl
machen, in dem gar nicht gebal
– so im MARIO-Stil." Natürlich b
auch gerne auf „fremden" M
herum. So setzt sich Trenz nach
Arbeit und dem täglichen Be
Fitness-Center (man sieht's ihn
he) gerne an den Heim-Compu
an die Konsole. Da bleibt nicht
für andere Aktivitäten – für D
ken, Alkohol und Nikotin hat M
nichts übrig, insofern treten d
Probleme auf. Die Zeit brauch
jährige aber auch, denn:

„Ich werde versuchen, das Le
dem Computer herauszuholen
viel wie möglich selbst zu mach
dieser Gelegenheit erfuhr ich, d
NINTENDO auch eine Version vo
can" geben wird – eine ganz be
versteht sich:

„Es soll SUPER TURRICAN hei
eine Zusammenfassung des ers
zweiten Teils sein." Wie es über
Turrican gekommen sei, wollte
sen.

„Ich wollte halt etwas mach
nicht nur ein Ballerspiel wie Kat
sondern einen völlig anderen St
Es sollte auch zum Nachdenk
gen. Ich habe ohne fertiges Kon
fach drauf losprogrammiert." D
sollte ursprünglich 20 Level bek
in der fertigen Version waren
aber nur noch 13. Die Entwürfe
figur wurden zunächst zu Pa
bracht, dann programmiert,
und schließlich in den Scroller g
Nach und nach wurden die e
Level skizziert und programm
schließlich mit Gegner bespickt
Arbeit allein die Titelfigur ma
monstriert Manni anhand des
umschusses", der besonders im
Teil zur Geltung kam: 32 Bilder
einzige Bewegung! Das Ergeb
sich aber in jeder Hinsicht gelo

KLAUS TRA

**In der nächsten ASM: W
NEU an Turrican II / De
ster führt sein Werk vor /
Entschluß, in Zukunft nu
auf dem Amiga zu pro
mieren, wirklich endgü
Ballerfreak Trenz, wie**